Мастерская

Реши, что есть в твоей мастерской. Выбери 3: гараж, темная комната, оранжерея, умелые сотрудники (Карна, Ту и Пэмминг, например), свалка — источник материалов, грузовик или фургон, замороченная электроника, инструменты и станки, передатчики и приемники, испытательный полигон, реликвия ушедшего Золотого века, ловушки.

Когда ты идешь в свою мастерскую и работаешь над чем-то или пытаешься разобраться в какой-нибудь фиговине, реши, чего ты хочешь добиться и скажи МЦ. Он ответит: «Конечно, нет проблем, но…» и добавит от 1 до 4 из следующего:

- *потребуются часы/дни/недели/месяцы работы;*
- *сначала тебе придётся добыть/построить/починить/разобраться с___;*
- *тебе понадобится ___, чтобы с этим помочь;*
- *это обойдётся тебе в хренову кучу бабок;*
- *в лучшем случае получится дерьмовый вариант, слабый и ненадёжный;*
- *ты (и коллеги) подставишься под серьёзный удар;*
- *тебе придется сначала добавить ___ к своей мастерской;*
- *потребуется пара/дюжина/сотня попыток;*
- *тебе придётся разобрать ___, чтобы это сделать.*

МЦ может соединить это все союзом «и» или милосердно подкинуть «или».

Когда ты выполнишь всё необходимое, вперёд — заканчивай то, что делал. МЦ определит его параметры или опишет его, или сделает ещё что-то необходимое.

Бартер

Когда состоятельный клиент оплачивает твои услуги, то 1 бартер — это обычная цена за: *ремонт одного предмета хай-тек оборудования, неделю обслуживания капризной и деликатной техники; месяц работы технарём по вызову; один чёткий, надёжный и правдивый ответ.*

1 бартер покрывает месячные расходы, если жить без особого размаха.

1 бартер единовременно, при условии доступности, можно потратить, например, на: *одну ночь в роскошной компании; любое оружие, снаряжение или одежду, которые не являются* ***ценными*** *или* ***хай-тек;*** *материальное обеспечение реанимации у ангела; неделю найма чертовки или стрелка в качестве охраны; годовую дань вождю; взятки и подарки, которые проведут почти к кому угодно.*

О чём-то более существенном надо договариваться отдельно. Нельзя просто бродить по улицам поселения, позвякивая карманами, в надежде добыть какой-нибудь хай-тек и вечных ценностей в придачу.

Знакомьтесь:

ТЕХНАРЬ

Только на одно можно твёрдо рассчитывать в эпоху постапокалипсиса: всё ломается.

буклет персонажа для

ПОСТ-АПОКАЛИПСИС

©2к+10 Д. Винсент Бейкер

www.apocalypse-world.com

Дополнительные правила

Метки оружия и снаряжения

+бонус	+nурона	урон n	Автоматический
ББ	Бесконечный	Ближний	Ближний/дальний
броня n	Громкий	Дальний	Дистанционный
Живой	Имплантируемый	Контактный	Кровавый
Метка	Надеваемый	Область	Перезаправляемый
Рукопашный	Хай-тек	Ценный	Шок

Параметры машин

шасси сила вид броня слабость

Погружение

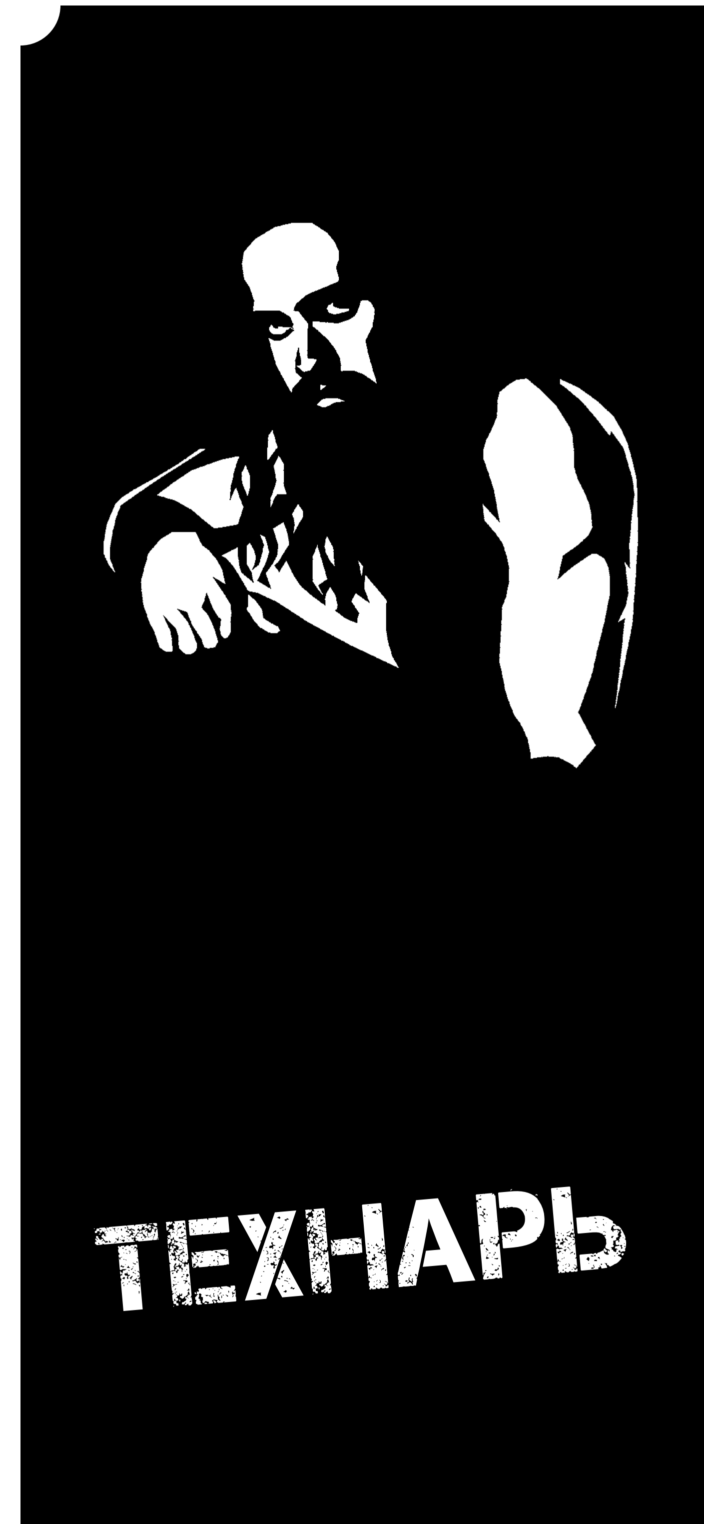
Когда ты ***погружаешься*** в мировой вихрь в своей мастерской, действуй ⚂⚄+странно. При успехе можешь выбрать 1:

- *Установить контакт через мировой вихрь с чем-то или кем-то с ним связанным.*
- *Отделить и защитить человека или вещь от мирового вихря.*
- *Отделить и сохранить частицу самого мирового вихря.*
- *Внести информацию в мировой вихрь.*
- *Открыть окно в мировой вихрь.*

По умолчанию эффект будет длиться только пока ты его поддерживаешь, неглубоко проникнет в твою локальную область мирового вихря и будет излучать нестабильность. На 10+ выбери 2, на 7–9 — выбери 1:

- *Он сохранится (какое-то время), не требуя от тебя активной поддержки.*
- *Он глубоко проникнет в мировой вихрь.*
- *Он широко затронет мировой вихрь.*
- *Он стабилен и ограничен, без излучения.*

При провале, что бы плохого ни случилось, главный удар приходится по твоей антенне.



ТЕХНАРЬ: СОЗДАНИЕ

Чтобы создать своего технаря, выбери имя, внешность, характеристики, ходы, снаряжение и историю.

Имя

Лия, Джошуа, Тай, Итан, Бран, Джереми, Амануэль, Джастин, Джессика, Элиза, Дилан, Эднан, Алан, Нильс, Элен, Ли, Ким, Адель.

Леон, Бердик, Оливер, Гольдман, Вайтинг, Фаучи, Хоссфилд, Лемма, Моррел, Озаир, Робинсон, Лемье, Витмонт, Каллен, Спектр

Внешность

Пол: мужчина, женщина, непонятный или трансгендер.

Одежда: рабочая + техническая, истрёпанная + техническая, старинная + техническая, техническая.

Лицо: простое, красивое, открытое или выразительное.

Глаза: прищуренные, спокойные, пляшущие, быстрые или оценивающие.

Тело: толстое, хрупкое, горбатое, жилистое, приземистое или странное.

Характеристики

Выбери один набор:

• Круто –1 Жёстко =0 Пылко +1 Умно +1 Странно +2
• Круто =0 Жёстко –1 Пылко –1 Умно +2 Странно +2
• Круто +1 Жёстко –1 Пылко =0 Умно +1 Странно +2
• Круто +1 Жестко +1 Пылко –1 Умно =0 Странно +2

Ходы

Ты получаешь все базовые ходы. Выбери 2 хода технаря.

История

Все представляют своих персонажей по имени, описывая внешность и мироощущение. Сделай это в свою очередь.

Запиши имена других персонажей. Ещё раз пройдите по кругу для определения истории.

В свой ход:

• Выбери персонажа, которого считаешь самым странным. Скажи этому игроку история +1.

Скажи всем остальным история –1. Ты и сам немного странный.

В ходы других:

• Выбери персонажа, в котором видишь самую серьезную потенциальную проблему. Какое бы число он ни назвал, прибавь 1 и запиши рядом с именем этого персонажа.

Со всеми остальными, какое бы число они ни назвали, вычти 1 и запиши рядом с именами их персонажей. У тебя есть чем заняться и что изучать, помимо них.

В конце найди персонажа с самой высокой историей в своём буклете. Спроси у игрока, какая из твоих характеристик кажется ему наиболее интересной, и подчеркни её. МЦ подчеркнёт ещё одну твою характеристику.

Снаряжение

Помимо мастерской, опиши свою одежду. У тебя есть всякая всячина на 3 бартера и любое обычное личное снаряжение или оружие.

Развитие

Каждый раз, когда ты бросаешь кубики с подчёркнутой характеристикой и когда ты сбрасываешь свою историю с кем-то, отметь круг опыта. Когда ты отметишь 5-ый, выбери вариант развития и сотри опыт.

Каждый раз, получив возможность развития, выбери один из вариантов и отметь его. Ты не можешь выбрать один и тот же вариант дважды.

Имя

Внешность

Характеристики



действовать под огнём

Круто ◯ подчёркнуто



угрожать насилием; взять силой

Жёстко ◯ подчёркнуто



соблазнить или манипулировать

Пылко ◯ подчёркнуто



оценить ситуацию оценить человека

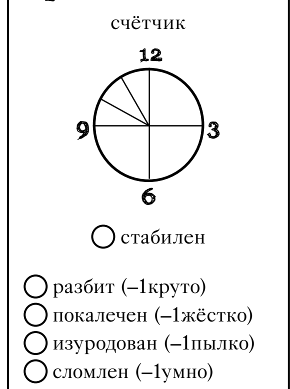
Умно ◯ подчёркнуто



открыть свой разум

Странно ◯ подчёркнуто

Урон



◯ стабилен

◯ разбит (–1круто)
◯ покалечен (–1жёстко)
◯ изуродован (–1пылко)
◯ сломлен (–1умно)

История

помочь или помешать; конец сессии

Особый ход

Когда ты занимаешься сексом с другим персонажем, ты автоматически ***читаешь его***, как будто он вещь и ты выбросил 10+, есть у тебя этот ход или нет. Другой игрок и МЦ вместе ответят на твои вопросы.

Во всех остальных случаях с людьми это не работает, только с вещами.

Развитие

опыт ◯◯◯◯◯ >>*развитие*

__ получи +1круто (макс. круто +2)
__ получи +1жёстко (макс. жёстко +2)
__ получи +1умно (макс. умно +3)
__ получи новый ход технаря
__ получи новый ход технаря
__ получи 2 гешефта (опиши) и ***халтуру***
__ получи банду (опиши) для защиты и ***лидерство***
__ добавь к мастерской систему жизнеобеспечения и сможешь работать в ней и над людьми
__ получи ход из другого буклета
__ получи ход из другого буклета

__ получи +1 к любой характ. (макс. +3)
__ отправь персонажа почивать на лаврах
__ создай второго персонажа
__ смени буклет персонажа на новый
__ выбери 3 базовых хода и улучши их
__ улучши 4 других базовых хода.

Ходы технаря

◯ ***Читать вещи:*** когда ты берёшь что-то в руки или изучаешь, делай это ⚁⚄+странно. При успехе можешь задать МЦ вопросы. На 10+ задай 3. На 7–9 задай 1:

• *кто последним трогал эту вещь до меня?*
• *кто её сделал?*
• *какие сильные эмоции последний раз ощущались возле неё?*
• *какие слова были сказаны последними возле неё?*
• *что последний раз делали с ней или с её помощью?*
• *что с ней не так и как мне это исправить?*

При провале считай, что ты открыл свой разум мировому вихрю и провалил бросок.

◯ ***Нутром чует:*** в начале встречи действуй ⚁⚄+странно. На 10+ получи 1+1 шанс. На 7–9 получи 1 шанс. В любое время ты (либо МЦ) можешь потратить твой шанс, чтобы ты уже оказался там, где надо. При тебе будут нужные инструменты и необходимая информация. Тому, как ты здесь оказался, может быть ясное объяснение, а может и не быть. Если у тебя был 1+1 шанс, сразу получи +1 к следующему броску. При провале МЦ получает 1 шанс. Он может потратить его на то, чтобы ты всё равно оказался там, но скованным, в ловушке или что-то вроде того.

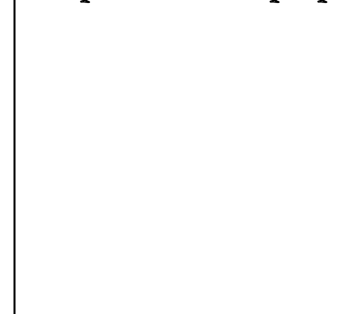
◯ ***Прав как всегда:*** когда персонаж приходит к тебе за советом, скажи ему честно, как на твой взгляд лучше поступить. Если он следует твоему совету, он получает +1 ко всем броскам, которые совершает в процессе, а ты отмечаешь опыт.

◯ ***Изношенная грань реальности:*** некоторые компоненты твоей мастерской или какие-то сочетания компонентов обладают уникальной восприимчивостью к мировому вихрю (+погружение). Выбери и назови их, или пусть МЦ покажет их во время игры.

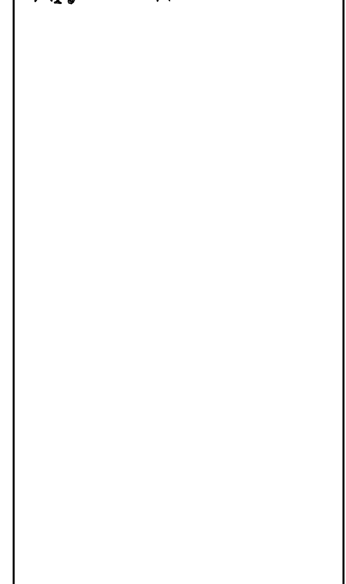
◯ ***Пугающе сосредоточен:*** когда ты действуешь под огнём, действуй ⚁⚄+странно, а не ⚁⚄+круто.

◯ ***Глубинные озарения:*** ты получаешь +1странно (странно+3).

Снаряжение и бартер



Другие ходы



Шансы

